

**PERANCANGAN INTERIOR SLBAN 01 BANTUL**



**PENCIPTAAN/PERANCANGAN**

**Ayu Tri Prastyani**

**NIM: 131 0048 123**

**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI**

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR**

**JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA**

**INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

**2017**

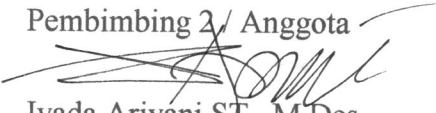
**PERANCANGAN INTERIOR SLBA N 01 BANTUL.** Diajukan oleh Ayu Tri Prastyani, NIM 1310048123, Program Studi Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 30 Juni 2016.

Pembimbing 1 / Anggota

  
Yulyta Kodrat P., M.T.

NIP. 19700727 200003 2 001

Pembimbing 2 / Anggota

  
Ivada Ariyani, ST., M.Des

NIP. 19760514 200501 2 001

Cognate / Anggota

  
Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Ds.

NIP. 19730129 200501 1 001

Ketua Program Studi Desain Interior

  
Yulyta Kodrat P., M.T.

NIP. 19700727 200003 2 001

Ketua Jurusan Desain

  
Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.

NIP. 19770315 200212 1 005

Mengetahui:  
Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

  
Dr. Suastiwi, M. Des

NIP. 19590802 198803 2 002

## **PERNYATAAN KEASLIAN**

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar Kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak ada karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.



Yogyakarta, Juni 2017

Ayu Tri Prastyani

NIM 1310048123

## KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, atas rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini, yang merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar kesarjanaan Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa dalam penyelesaian dan penyusunan tugas akhir ini tidak terlepas dari dorongan, bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak, sehingga pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Tuhan Yang Maha Kuasa
2. Orang tua saya, yang telah mendukung saya dalam pembuatan skripsi.
3. Kakak dan adik yang juga menyemangati saya untuk menyelesaikan skripsi.
4. Ibu Dr. Suastiwi, M.Des. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Yth. Ibu Yulyta Kodrat P.,M.T. dan Ibu Ivada Ariyani, ST., M.Ds. selaku Dosen Pembimbing I dan II yang telah memberikan dorongan, semangat, dan nasehat, maupun kritik serta saran yang membangun bagi keberlangsungan penyusunan Tugas Akhir Pengkajian ini.
6. Yth. Ibu Yulyta Kodrat P., M.T. selaku Dosen Wali atas segala masukan, motivasi dan doanya.
7. Yth. Ibu Yulyta Kodrat P., M.T. selaku Ketua Program Studi S-1 Desain Interior, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Yth. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A. selaku Ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
9. Seluruh dosen Program Studi Desain Interior, yang telah memberikan bimbingan selama ini dan dorongan semangat dalam proses penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini.

10. Teman-teman Green House Studio dan House of Purple yang bersedia bertukar pikiran dan membantu dalam keberlangsungan pengerjaan Tugas Akhir Pengkajian ini. Aria sanadiaga, Lini, Moza, Tegal, Brili, Dona, Ario, Tayfin, Amel, Prili, Renday dan Ayak
11. Kepada Cimoy komputer yang telah membantu mengerjakan modeling dan animasi.
12. Teman-teman seperjuangan GRADASI (2013).
13. Serta semuanya yang turut membantu dan memberi dukungan saat proses penyusunan Tugas Akhir Pengkajian ini yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini. Oleh karena itu, kritik dan saran sangat diharapkan dan semoga Tugas Akhir Karya Desain ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Yogyakarta, Juni 2017

Penulis

Ayu Tri Prastyani

## ABSTRAK

*Tunanetra adalah gangguan penglihatan mata yang dikelompokkan menjadi low vision (masih dapat) dan totally blind (secara keseluruhan). Sekolah Luar Biasa SLB N 01 Bantul terletak di Jl. Wates 147, Km.3, Ngestiharjo Kasihan Bantul. SLB N 01 Bantul merupakan sekolah luar biasa negeri yang menyelenggarakan pembelajaran yang di dasarkan pada kurikulum tingkat satuan Pendidikan yang telah disesuaikan dengan kondisi, potensi, kemampuan dan kebutuhan individu siswa tunanetra. Siswa tunanetra nantinya akan mengikuti program pelatihan keterampilan yang berbasis potensi, kemampuan dan kebutuhan individu siswa dengan kebutuhan masyarakat. Dalam mengikuti program pelatihan keterampilan tersebut, siswa difasilitasi dengan ruang kelas, ruang pengembangan diri, ruang massage, ruang penjaskes, dan ruangan dapur. Cakupan dalam perancangan interior SLB N 01 Bantul adalah pada area pembelajaran antara lain: ruang kelas, ruang dapur, ruang keterampilan, ruang massage, ruang penjaskes, ruang kantor dan toilet. Metode dalam perancangan menggunakan metode desain thinking milik Vijay Kumar, dimana metode proses desain yang dilakukan dimulai dengan mengamati lingkungan SLB, pengumpulan data, penelusuran masalah, pencarian ide, pengembangan desain dan melakukan evaluasi pemilihan desain. Dengan tujuan untuk merancang desain interior ruang pembelajaran yang memfasilitasi kebutuhan ruang anak tunanetra, meningkatkan percaya diri kepada anak tunanetra ketika berada di area sekolah, merancang ruang kelas yang fleksibilitas, meningkatkan efektivitas pembelajaran anak tunanetra dan meningkatkan kemandirian siswa di dalam lingkungan kelas. Berdasarkan data-data dan penelitian yang diperoleh, maka dirumuskan permasalahan sebagai berikut : bagaimana merancangan ruangan kelas anak tunanetra yang mudah di akses untuk menunjang aktivitas sehari-hari. Berdasarkan permasalahan desain yang didapat ide solusi desain dipecahkan menjadi 3 solusi : Menolong diri sendiri dan bertanggung jawab,Aspek kepekaan pendengaran dan perabaan,Penggunaan warna untuk low vision.Pengembangan ide desainnya dengan cara semua anak dapat mencapai suatu tempat dengan mudah tidak mengharapakan pertolongan untuk memberikan kesempatan menolong diri sendiri. Menentukan sirkulasi dan orientasi yang mudah dihafal dan penggunaan material yang bertekstur. Pemilihan warna yang kontras dengan backgroud warna kuning, putih dan merah dengan objek berwarna gelap yaitu biru dan hitam.*

*Kata kunci: Sekolah Luar Biasa, Tunanetra, Aksesibilitas*



## ABSTRACT

*Blind people are eye vision disorders that are grouped into low vision (can still be) and totally blind (overall). Sekolah Luar Biasa SLB N 01 Bantul is located at Jl. Wates 147, Km.3, Ngestiharjo Kasihan Bantul. SLB N 01 Bantul is an exceptional state school that organizes learning that is based on Education Unit level curriculum that has been adapted to the condition, potential, capability and individual needs of students with visual impairment. Blind students will later participate in skills training programs based on the potential, capabilities and individual needs of students with the needs of the community. In following the skills training program, students are facilitated with classrooms, self-development rooms, massage rooms, penjaskes room, and kitchen room. Coverage in interior design of SLB N 01 Bantul is on learning area such as: classroom, kitchen room, skill room, massage room, penjaskes room, office space and toilet. Method in design using design thinking method belongs to Vijay Kumar, where the design process method that is done begins by observing the SLB environment, data collection, troubleshooting, idea searching, design development and evaluation of design selection. With the aim of designing the interior design of the learning space that facilitates blind children's space needs, improving self-confidence in visually impaired children while in the school area, designing flexible classrooms, improving the effectiveness of blind children's learning and improving student self-sufficiency within the classroom environment. Based on the data and research obtained, then formulated problems as follows: how to design a classroom of children visually impaired easily accessible to support daily activities. Based on the design problems that come up with the idea of solution design is solved into 3 solutions: Self-help and responsible, Aspects of hearing and tactile sensitivity, The use of colors for low vision. Pengembangan design ideas by way of all children can reach a place easily do not expect help to give Opportunity to help yourself. Determine easily memorized circulation and orientation and use of textured*

*materials. Color selection in contrast with the backgroud yellow, white and red with dark objects are blue and black.*

*Keyword : Special Schools, Blind People, Accessibility*





## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiv</b>
<b>BAB I.....</b>	<b>1</b>
<b>PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
<b>A. Latar Belakang.....</b>	<b>1</b>
<b>B. Metode Desain .....</b>	<b>2</b>
1. Proses Desain.....	2
2. Metode Proses Desain.....	3
a. Metode pengumpulan data dan penelusuran masalah .....	3
b. Metode pencarian ide dan pengembangan desain .....	4
c. Metode evaluasi pemilihan desain.....	4
<b>BAB II .....</b>	<b>6</b>
<b>PRA DESAIN .....</b>	<b>6</b>
<b>A. Tinjauan Pustaka .....</b>	<b>6</b>
1. Pengertian Tunanetra.....	6
2. Karakteristik Tunanetra .....	7
a. Karakteristik Perilaku .....	7
b. Karakteristik Kognitif.....	9
c. Karakteristik Akademik.....	10
d. Karakteristik Emosional dan Sosial .....	11
e. Orientasi dan mobilitas .....	12

<b>B. Program Desain</b>	14
1. Tujuan Desain	14
2. Fokus Desain / Sasaran Desain	14
3. Data	14
a. Diskripsi Umum Proyek	14
b. Data Non Fisik	17
c. Data Fisik	18
d. Data Literatur	26
4. Daftar Kebutuhan dan Kriteria	32
<b>BAB III</b>	<b>35</b>
<b>PERMASALAHAN DESAIN DAN IDE SOLUSI DESAIN</b>	<b>35</b>
A. Pernyataan Masalah ( <i>Problem statement</i> )	35
B. Ide Solusi Desain ( <i>Ideation</i> )	35
1). Karakteristik Perancangan Keseluruhan	36
a.) Aspek menolong diri sendiri dan bertanggung jawab	36
b.) Aspek kepekaan pendengaran dan juga perabaan	36
c.) Aspek dari Pencahayaan	36
<b>BAB IV</b>	<b>38</b>
<b>PENGEMBANGAN DESAIN</b>	<b>38</b>
A. Skematik Desain / Alternative Desain	38
1. Estetika Ruang	38
a. Komposisi Warna	38
b. Komposisi Bentuk	39
c. Komposisi Material	41
d. Elemen Dekoratif	42
2. Alternatif Penataan Ruang	44
a. Layout Keseluruhan	44
3. Alternatif Elemen Pembentuk Ruang	58

a.Rencana lantai.....	58
b.Rencana dinding .....	61
c.Rencana Plafon .....	64
4. Alternatif Pengisian Ruang .....	66
a.Furniture .....	66
5. Alternatif Tata Kondisi Ruang .....	73
a.Pencahayaan .....	73
b.Mekanikal Elektrical .....	73
<b>B. Evaluasi Pemilihan Desain .....</b>	<b>75</b>
<b>C. Hasil Desain .....</b>	<b>76</b>
1. Rendering .....	76
a.Ruang Kelas.....	76
b.Ruang Keterampilan.....	77
c.Ruang Dapur.....	77
d.Ruang Massage.....	78
e.Ruang Penjaskes .....	79
f.Ruang Kantor .....	79
g.Ruang Toilet.....	80
2. Layout.....	81
<b>BAB V.....</b>	<b>83</b>
<b>PENUTUP .....</b>	<b>83</b>
<b>A. KESIMPULAN.....</b>	<b>83</b>
<b>B. SARAN .....</b>	<b>84</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>86</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>87</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1: Diagram proses desain inovasi.....	03
Gambar 2: Fasad Bangunan Utama SLB N 1 Bantul.....	13
Gambar 3: Fasad bangunan gedung A jurusan Tunanetra .....	13
Gambar 4: Layout Keseluruhan .....	13
Gambar 5: Layout Gedung A Tunanetra Lantai I .....	13
Gambar 6: Layout Gedung A Tunanetra Lantai II.....	14
Gambar 7: Unsur Pembentuk Lantai Bangunan.....	14
Gambar 8: Unsur Pembentuk Dinding Bangunan.....	15
Gambar 9: Unsur Pembentuk Plafon.....	15
Gambar 10: Area Sholat.....	18
Gambar 11: Ruang Tata Boga .....	18
Gambar 12: Ruang Massage dan Olahraga.....	19
Gambar 13: Area Ruang Kelas siswa.....	19
Gambar 14: Kursi dan Meja sarana belajar.....	20
Gambar 15: Proses Solusi Desain .....	20
Gambar 16: Pemilihan Skema Warna .....	23
Gambar 17: Pemilihan Bentuk .....	23
Gambar 18: Pemilihan Bentuk .....	24
Gambar 19: Pemilihan Material .....	24
Gambar 20: Sign Sistem.....	36
Gambar 21: Sign Sistem .....	36
Gambar 22: Zoning, Sirkulasi dan Layout Lantai I alternative I .....	37
Gambar 23 Zoning, Sirkulasi dan Layout Lantai I alternative II.....	37

Gambar 24 Zoning, Sirkulasi dan Layout Lantai II alternative I.....	38
Gambar 25 Zoning, Sirkulasi dan Layout Lantai II alternative II.....	38
Gambar 26: Zoning, Sirkulasi dan Layout Lantai I alternative I .....	39
Gambar 27: Zoning, Sirkulasi dan Layout Ruang Keterampilan alternative I....	39
Gambar 28: Zoning, Sirkulasi dan Layout Ruang Keterampilan alternative II ..	40
Gambar 29: Zoning, Sirkulasi dan Layout Ruang Dapur alternative I .....	40
Gambar 30: Zoning, Sirkulasi dan Layout Ruang Dapur alternative II.....	41
Gambar 31: Zoning, Sirkulasi dan Layout Ruang Kelas alternative I .....	41
Gambar 32: Zoning, Sirkulasi dan Layout Ruang Kelas alternative II.....	42
Gambar 33: Zoning, Sirkulasi dan Layout Ruang Massage alternative I .....	42
Gambar 34: Zoning, Sirkulasi dan Layout Ruang Massage alternative II.....	42
Gambar 35: Zoning, Sirkulasi dan Layout Ruang Penjaskes alternative I .....	43
Gambar 36: Zoning, Sirkulasi dan Layout Ruang Penjaskes alternative II .....	43
Gambar 37: Zoning, Sirkulasi dan Layout Toilet .....	43
Gambar 38: Pemilihan Lantai .....	44
Gambar 39: Pemilihan Lantai di Ruang Penjaskes .....	44
Gambar 40: Pemilihan Lantai di Toilet.....	45
Gambar 41: Ide Konsep Pada Dinding .....	45
Gambar 42: Ide Konsep Pada Dinding.....	46
Gambar 43: Ide Konsep Pada Ruang Kantor .....	46
Gambar 44: Ide Konsep Pada Ruang Toilet.....	46
Gambar 45: Jarak Pandang Cahaya .....	47
Gambar 46: Proses Desain Pencahayaan Jarak Lampu .....	47
Gambar 47: Pemilihan Furniture.....	53
Gambar 48: Pemilihan Furniture.....	53

Gambar 49: Pemilihan Furniture.....	54
Gambar 50: Ide Konsep Pada Furniture Dapur .....	54
Gambar 51: Ide Konsep Pada Furniture Kelas.....	55
Gambar 52: Ide Konsep Pada Furniture Massage.....	55
Gambar 53: Ide Konsep Pada Pencahayaan .....	56
Gambar 54: Rendering Ruang Kelas .....	56
Gambar 54: Rendering Ruang Keterampilan .....	56
Gambar 54: Rendering Ruang Dapur .....	56
Gambar 54: Rendering Ruang Massage .....	56
Gambar 54: Rendering Ruang Penjaskes .....	56
Gambar 54: Rendering Ruang Kantor .....	56
Gambar 54: Rendering Ruang Toilet .....	56
Gambar 54: Layout Lantai I .....	56
Gambar 54: Layout Lantai II .....	56



## DAFTAR TABEL

Tabel 1: Daftar Kebutuhan dan Kriteria .....	24
Tabel 2: Tabel Diagram Matrik .....	
Tabel 3: Tabel Buble Diagram .....	
Tabel 4: Tabel RAB .....	
Tabel 5: Tabel ME .....	





# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (Depdikbud,1990), tuna berarti rusak, luka, kurang atau tidak memiliki, sedangkan netra (Depdikbud,1990) artinya mata. Jadi, tunanetra berarti rusak matanya atau tidak memiliki mata yang berarti buta atau kurang dalam penglihatannya. Berdasarkan kondisi yang ada, anak tunanetra dapat dikelompokkan menjadi dua macam yaitu buta dan low vision. Dikatakan buta jika anak sama sekali tidak mampu menerima rangsangan cahaya dari luar, sedangkan low vision adalah kondisi bila anak mampu menerima rangsangan cahaya dari luar, tetapi ketajamannya lebih dari 6/21, atau jika anak hanya mampu membaca *headline* pada surat kabar. Anak tunanetra memiliki karakteristik kognitif, sosial, emosi, motorik, dan kepribadian yang sangat bervariasi.

Salah satu fasilitas Pendidikan bagi tunanetra adalah sekolah khusus yang memfasilitasi kebutuhan atas kekurangan mereka adalah Sekolah Luar Biasa (SLB) N 01 Bantul yang terletak di Jl. Wates 147, Km.3, Ngestiharjo Kasihan Bantul. SLB merupakan sekolah luar biasa negeri yang menyelenggarakan pembelajaran yang di dasarkan pada kurikulum tingkat satuan Pendidikan yang telah disesuaikan dengan kondisi, potensi, kemampuan dan kebutuhan individu siswa tunanetra. SLB ini mampu memberikan program keterampilan pengembangan diri untuk siswa tunanetra. Kapasitas ruangan di gedung A tunanetra memiliki ruang kelas berjumlah 6 dengan jumlah siswa tiap ruang 5 orang, ruang pengembangan diri, ruang penjaskes, ruang massage dan ruangan dapur yang dapat menampung 5-15 siswa tiap ruangan.

Tergangunya penglihatan menyebabkan anak tunanetra sulit dalam melakukan mobilitas atau orientasi, sehingga mobilitas dan orientasi menjadi kebutuhan utama bagi tunanetra yang perlu dilatih sejak usia dini. Kebutuhan anak tunanetra dalam proses perkembangannya mengalami penyimpangan baik secara fisik, mental, intelektual social dan juga secara emosional. Mereka memiliki hak yang sama untuk memperoleh pendidikan yang sama dengan anak normal lainnya walaupun dengan pendekatan dan sistem yang berbeda. Untuk menunjang tersebut maka konsep perancangan dalam sekolah luar biasa seharusnya dirancang khusus dengan menyesuaikan kebutuhan dan aktivitas anak low vision dan buta total dengan baik sesuai fungsi dan karakter mereka yang lebih menggunakan keempat panca indera yang lain dibandingkan dengan penglihatan.

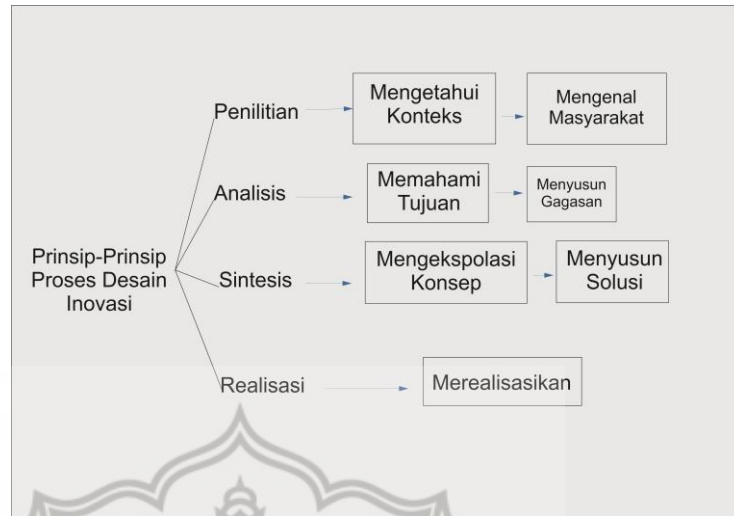
Komponen mobilitas dan orientasi diterapkan pada elemen interior yang paling terjangkau dalam pergerakan siswa. Pada kelas buta total, elemen interior yang dapat digunakan adalah elemen yang berhubungan langsung pada siswa saat melakukan pergerakan. Pada ruang *low vision*, elemen interior yang digunakan adalah elemen interior yang dapat dijangkau oleh penglihatan siswa.

## **B. Metode Desain**

### **1. Proses Desain**

Model Proses Desain Inovasi menurut Vijay Kumar, proses desain inovasi dimulai dengan yang nyata, kita mengamati dan belajar dari factor-factor nyata dari situasi di dunia nyata. Kemudian, kita mencoba mendapatkan pemahaman yang penuh tentang dunia nyata dengan membuat abstraksi dan model konseptual untuk menyusun ulang masalah dalam cara-cara baru. Baru setelah itu kita mengeksplorasi konsep-konsep baru dalam istilah-istilah abstrak sebelum kita mengevaluasi dan mengemplementasikannya untuk

melihat penerimaan mereka dalam dunia nyata. Hal ini memerlukan kefleksibelan berpikir antara yang nyata dan abstrak,



Gambar 1 diagram proses desain inovasi

Sumber : Data Penelitian 2017

## 2. Metode Proses Desain

### a. Metode pengumpulan data dan penelusuran masalah

Mengenal para siswa Tunanetra. Aktivitas di lapangan tentang asumsi pada tunanetra tentang perilaku mereka, kebutuhan mereka yang tidak terpenuhi dan melakukan penelitian tambahan dengan mengamati aktivitas mereka di lingkungan sekolah. Kemudian menentukan perilaku tunanetra untuk di teliti. Menetapkan aktivitas apa saja yang mereka lakukan di ruangan kemudian dengan mewawancarai mereka lalu merangkum hasil penelitian, pengamatan dan diskusikan. Menggunakan metode yang bertujuan untuk perancangan “kemudahan akses” dengan proses sebagai berikut :

- 1) Mendata kebutuhan aspek setiap ruang untuk para siswa tunanetra.
- 2) Memberikan penjelasan tentang kegunaan benda-benda baru di dalam ruangan berdasarkan kebutuhan mereka.
- 3) Diskusikan peluang-peluang rencana perancangan interior di dalam ruangan yang dapat membawa dampak baik untuk mereka.

b. Metode pencarian ide dan pengembangan desain

Setelah semua data, informasi, serta permasalahan yang telah dikumpulkan, dimulai tahap desain. Pada tahap ini ide dan konsep dilahirkan dan dikembangkan untuk membentuk solusi bagi permasalahan perancangan. Pemilihan solusi permasalahan perancangan termasuk ke dalam pengembangan ide dan konsep. Pengembangan ide dan konsep melahirkan beberapa alternatif diantaranya alternatif zoning, alternatif sirkulasi, material, tampilan elemen pembentuk ruang (lantai, dinding dan plafon), bentuk dan ukuran furnitur. Alternatif-alternatif ini dievaluasi untuk mendapatkan alternatif terbaik.

c. Metode evaluasi pemilihan desain

Evaluasi merupakan tahap penalaran terhadap kelebihan dan kekurangan suatu alternatif untuk menghasilkan keputusan perancangan akhir. Pada tahap evaluasi, elemen interior serta alternatif-alternatif yang muncul dari ide dan konsep pada tahap desain dikonfigurasi dan dilakukan berbagai penilaian. Penilaian ini menyangkut beberapa kriteria yaitu fungsi, tujuan, kemanfaatan, bentuk estetika. Alternatif yang terpilih merupakan pemecahan masalah yang ditemukan pada tahap pra desain. Alternatif terbaik ini dikembangkan dalam bentuk

gambar kerja dengan keterangan dan ukuran yang detail agar dapat dikerjakan oleh kontraktor yang telah dipercaya.

